

правила игры

Охота за яблоками



*Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.*

Каждый год в день осеннего равноденствия волшебные существа проводят в лесу соревнование по сбору яблок. Охотники за яблоками разделяются на пары и отправляются в лесную чащу на поиски спелых плодов. Они пойдут на любые уловки, чтобы яблоки не достались соперникам!

Компоненты

88 карточек механизмов
и действий
(4 набора по 22 карточки)



Оборот
(4 разных цвета)



Оборот
(с номерами от 1 до 8)



Оборот



Оборот



Оборот

8 карточек
ветви

8 карточек
цветения

8 карточек
корзин

8 карточек
охотников
за яблоками

1 карточка
созревания



1 фишка
клопка гнома



20 фишек яблок



Цель игры

В «Охоте за яблоками» у каждого игрока есть секретная пара охотников за яблоками. Вам предстоит помочь им собрать как можно больше яблок в свои корзины, используя хитрость, а порой даже обманывая законы физики!

Подготовка к игре

- 1 Возьмите **карточки ветви** и выложите их в ряд слева направо в порядке возрастания номеров на обороте, составив из них единую ветвь (как показано на рисунке).

Примечание: для игры вдвоём выкладываете более короткую ветвь (карточки с номерами от 3 до 8).

- 2 Возьмите **карточки корзин** и выложите их в ряд в случайном порядке на расстоянии в 4 карточки под ветвью.

Примечание: для игры вдвоём выложите только 6 корзин из 8. Уберите 2 оставшиеся корзины и соответствующих им охотников за яблоками обратно в коробку.

Пример подготовки для 3 игроков



- 5 Положите **карточку созревания** неподалёку. Поместите **фишку колпака гнома** на деление этой карточки, соответствующее количеству игроков (изображения гномов над делениями указывают на количество игроков).
- 6 Перемешайте **карточки цветения** лицом вниз, затем откройте верхние три карточки из стопки: поместите по 1 **фишке яблока** на три карточки ветви с изображениями, соответствующими только что открытым карточкам цветения. Отложите открытые карточки цветения в сторону. Сформируйте запас из оставшихся фишек яблок рядом с игровой зоной.
- 5 Перемешайте **карточки охотников за яблоками** и раздайте по 2 карточки каждому игроку лицом вниз. Вы можете посмотреть свои карточки, но не показывать их своим противникам! Каждому охотнику соответствует корзина такого же цвета.
- 6 Каждый игрок получает набор из 22 **карточек механизмов и действий**. Отложите в сторону одну из двух своих **карточек магического портала**, а затем перемешайте оставшиеся карточки и положите перед собой в виде колоды лицом вниз.
- 7 Каждый игрок берёт в руку верхние три карточки из своей колоды.

Всё готово к игре!



6



4

Рита

6

7

Полина

Аня



5



Ход игры

Игра проходит в три раунда, в ходе которых вам предстоит размещать на поле различные механизмы, способные помочь вам собрать яблоки в корзины своих охотников. В конце каждого раунда игроки проверяют траекторию падения каждого яблока и узнают, в какие корзины они попали.

Участник, у которого дома больше всех яблок, начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из трёх фаз:

1. Сыграйте карточку из руки и примените её эффекты. Это может быть карточка механизма или карточка действия (см. разделы «Карточки механизмов» ниже и «Карточки действий» на стр. 7).
2. Переместите фишку колпака гнома на карточке созревания на столько делений вперёд, сколько очков указано на только что сыгранной карточке.



Очки
созревания



Карточка
созревания

Пример: если на сыгранной карточке указано 1 очко созревания, передвиньте фишку колпака на 1 деление вперёд.

3. Сбросьте и/или возьмите карточки.

В конце своего хода вы можете выбрать:

- а) сбросить одну (на свой выбор) или обе оставшиеся карточки из своей руки и добрать новые карточки из своей колоды, чтобы в итоге в руке снова оказалось 3 карточки, **ИЛИ**
- б) не сбрасывать карточки из руки и просто добрать 1 новую карточку из своей колоды.

После этого ход переходит к следующему игроку.

Карточки механизмов

Карточки механизмов выкладываются на стол между карточками ветви и карточками корзин. В правом нижнем углу карточки указано количество очков созревания.

Игроки могут выкладывать карточки механизмов в любое место в условных «столбцах» между рядом карточек ветви и рядом карточек корзин – даже выходя за пределы ветви слева и справа.

Существуют разные **виды механизмов**:



• Листва

Если яблоко попадает на карточку с листовой, оно просто падает прямо вниз.

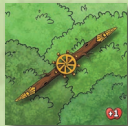


Листва



• Трамплин

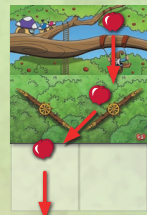
Если яблоко попадает на карточку с трамплином, то оно меняет направление своего движения и падает на карточку (или пустое пространство) ниже либо слева, либо справа – в зависимости от наклона трамплина.



Трамплин
с наклоном влево



Трамплин
с наклоном вправо

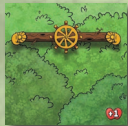


• Платформа

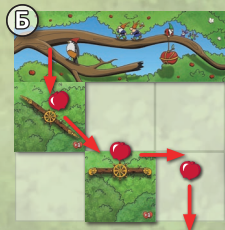
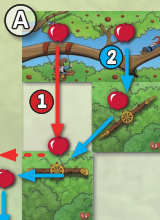
Если яблоко попадает на карточку с платформой, есть два варианта развития событий:

А. Если яблоко падает на платформу прямо сверху, то оно застревает на платформе (A1). Оно может продолжить падать только в случае, если платформа будет повернута (см. раздел «Карточки действий» на стр. 7) или если другое яблоко упадет на эту же платформу с другой стороны. Во втором случае новое упавшее яблоко столкнет яблоко, застрявшее на платформе (A2);

Б. Если яблоко падает на платформу с трамплина, то оно продолжает движение в том же направлении и упадет с края платформы.



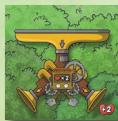
Платформа



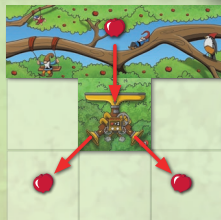
• Удвоитель

Если яблоко попадает на карточку с удвоителем, оно раздваивается, и теперь свой путь продолжают уже два яблока: одно покатится налево, а другое – направо (как если бы это был трамплин).

Примечание: одновременно на столе могут быть выложены только 4 удвоителя. Новый удвоитель можно добавить только если разрушен один из 4 предыдущих.



Удвоитель



• Магические порталы

Если игрок играет карточку магического портала, он выкладывает её на стол, как любую другую карточку механизма. Затем он должен взять свою вторую карточку магического портала, отложенную в ходе подготовки к игре, и выложить её на расстоянии в 1-3 карточки от первого в соответствии со схемой расположения магических порталов:

✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
✓	✓	✓	🌀	✓	✓	✓
✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗

Примечания:

- если яблоко застревает в петле между двумя порталами (например, если один портал выложен прямо под другим), оно убирается из игры обратно в запас.
- магические порталы невозможно разрушить.

• Ловушка

Если яблоко попадает на карточку с ловушкой, оно убирается из игры обратно в запас.



Магический портал



Ловушка



Карточки действий

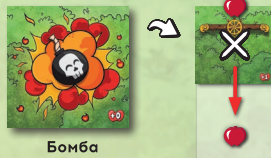
Если игрок играет карточку действия, он должен применить её эффект и сбросить её, положив лицом вверх рядом со своей колодой.

Есть **два типа карточек действий**:

• Бомба

Игрок убирает с поля любой механизм (кроме магического портала). Разрушенный механизм убирается в стопку сброса игрока.

Примечание: если на только что разрушенном механизме находилось яблоко, оно просто падает прямо вниз.



Бомба

• Поворотный механизм

Игрок может повернуть на 90 градусов любой трамплин (теперь, попадая на него, яблоки будут падать с другой стороны) или любую платформу (см. рис. справа – теперь платформа расположена вертикально и будет действовать так же, как пустое место или листва, то есть, попадая на такую карточку, яблоки будут падать прямо вниз).



Поворотный механизм

Примечание: повернуть можно только трамплин или платформу.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда фишка колпака достигает деления с цифрой 12 на карточке созревания. Яблоки созрели и падают с ветви! В этот момент игроки проверяют каждое падающее яблоко по очереди слева направо. Когда яблоко попадает в корзину, застывает на платформе или убирается из игры, игроки проверяют следующее яблоко.

Примечание: если в направлении падения яблока нет механизма, оно продолжает падать прямо вниз.

Яблоки, попавшие в корзины, остаются в них до конца игры.



Новый раунд

Перед началом нового раунда, если к корзинам непосредственно прилегают какие-либо механизмы, сдвиньте ряд корзин вниз на расстояние в 1 карточку (см. рисунок ниже).

Пример прилегания механизмов к ряду корзин:



Если в предыдущем раунде были яблоки, застрявшие на платформах, они остаются на месте.

Во втором раунде в игре появляются 3 новых яблока: откройте 3 новые карточки цветения и выложите по 1 фишке яблока на соответствующие карточки ветви.

В третьем (и последнем) раунде перемешайте все карточки цветения, откройте 6 карточек из стопки и положите по 1 фишке яблока на соответствующие карточки ветви.

Конец игры

Игра заканчивается после третьего раунда. Теперь все игроки показывают свои карточки охотников за яблоками и проверяют, сколько яблок упало в их корзины. Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством яблок в сумме у двух охотников. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством яблок в одной из корзин. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

Автор игры: Гильем Коль
Иллюстратор: Мигель Анхель Галан

Автор игры благодарит Анну, своего партнера в жизни и в игре, свою семью и друзей, которые всегда были рядом, а также команду La Juganera (Жирона), где всё началось!



Издано по лицензии
Mercurio Distribuciones
(Sonora System S.L.)
© 2024 Все права защищены.
www.mercurio.com.es

Перевод на русский язык: Маргарита Наташина | Корректор: Полина Басалаева
Верстка: Анна Медведева | Руководитель редакции: Анастасия Дурова | Технолוג: Юрий Хмелевской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

